

Garum

Novas Variantes

Institor (*trabalhador especializado*):

No início do jogo cada jogador recebe dois *aureus*, que mantêm secretos. Na sua vez de ser o jogador inicial, cada jogador escolhe um dos *aureus* para ser a área a ser jogada, retirando de seguida um novo *aureus* para si (enquanto restarem *aureus* disponíveis). As regras gerais são as mesmas da versão original.

Salsamentarivs (*coordenador dos trabalhos*):

No início do jogo os *aureus* são distribuídos por todos os jogadores, que os mantêm secretos. Na sua vez de ser o jogador inicial, cada jogador escolhe um dos seus *aureus* para ser a área a ser jogada. As regras gerais são as mesmas da versão original.

Espiral Crescente:

Não se utilizam os *aureus*. As cetárias são jogadas de acordo com a ordem numérica, do número mais pequeno, para o maior, deixando a conclusão das linhas de influência para o climax final. As restantes regras gerais são as mesmas da versão original.

Espiral Decrescente:

Não se utilizam os *aureus*. As cetárias são jogadas de acordo com a ordem numérica, do número maior, para o mais pequeno, havendo uma grande perceção do evoluir do preenchimento do tabuleiro de jogo. As restantes regras gerais são as mesmas da versão original.

Jogo a Pares

O jogo decorre como na versão a 4 jogadores, embora com os jogadores a formarem pares, que devem jogar intercalados na ordem de jogo. Aquando da pontuação final, vence o par cuja cor pior classificada tenha maior pontuação. Em caso de haver um empate, vence o par cuja cor melhor pontuada some mais pontos. As regras gerais são as mesmas da versão original.

Jogo a 2 Competitivo

O jogo decorre como na versão a 2 jogadores, com uma única alteração no final do jogo: os jogadores somam a pontuação das suas duas cores e vence o que somar mais pontos; em caso de empate, vence o jogador com maior equilíbrio na pontuação das duas cores. As regras gerais são as mesmas da versão original.